

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Agushinta dan Primashanti, Manusia dan Komputer (Human Interactiv Computer), teori dasar. Di terbitkan pertama kali oleh gunadarma, Jakarta, 2008.

Wiryanto, Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta, 2004

Pranata, Efek seduktif-redundansi desain pesan multimedia. Jurnal desain komunikasi Visual Nirmana, 2003

Vaughan dan Tay, Multimedia Making H Work. Yogyakarta, Penerbit Andi, 2006

Miarso dan Hadi. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta; prenada media, 2004.

Naisbitt, High Tech-high touch. Pencarian makna di tengah perkembangan pesat teknologi. Bandung, 1999

Singgih dan Gunarsa, Psikologi perkembangan anak dan remaja, Jakarta, 1999

Aprili., 1996. Bermain dunia anak. Jakarta: Yayasan Aspirasi pemuda

Saputra. Bermain, Mainan dan Permainan, Jakarta, Grasido, 2007

Sarwono, Sarlito, Psikologi Remaja, Jakarta, 2006

Effendi, Onong Uchajana, Ilmu komunikasi teori dan praktek, remaja Rosdakarya, Bandung, 2005

Sarwono, Sarlito, Psikologi Sosial individu dan teori-teori psikologi sosial, balai pustaka, Jakarta, 2002.

Kriyantono Rachmat, Teknik praktis riset komunikasi, kencana prenada media group, Jakarta, 2011.

West dan Tumer, pengantar teori komunikasi, analisis dan aplikasi, penerbit salemba humanika, Jakarta, 2008

Haditono, Siti Rahayu, Psikologi perkembangan pengantar dalam berbagai bagiannya, Yogyakarta, 2006

Koswara, dinamika informasi dalam era global PT. Remaja Rosdakarya, bandung, 1998.

Rahmat, jalaludin, Metode penelitian komunikasi PT. Remaja Rosdakarya, bandung, 2004.

Mulyana Dedi, ilmu komunikasi, Jakarta, 2003

Rahmat Djalaludin, penelitian komunikasi, bandung, 2002

Ardianto dan erdinaya, komunikasi massa suatu pengantar PT. Remaja Rosdakarya, 2004.

Sudjana, statistic, Tarsito, Bandung, 1982

Arikunto, Suharsimi, Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek, Jakarta, Rineka Cipta, 2006

Soehartono, Irawan, Metode Penelitan Sosial, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1995

Koentjaraningrat, Metode Penelitian Masyarakat, Gramedia, Jakarta, 1989

Koentjaraningrat, Mentalis dan pembangunan

Ruswanto wawan, penelitian komunikasi, universitas terbuka, 1995

Neuman Lourency, Penelitian sosial dan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif, 2012

Silalahi, vulbert, metode penelitian sosial, bandung, unpar press, 2006

Sugiyono, metode penelitian pendidikan, bandung, 2009

Soewadji Yusuf, metode penelitian sosial, 2000

Bungin Burhan Muhammad, Penelitian Kuantitatif komunikasi dan ilmu sosial, Kencana Prenada media, 2010

Ridwan, Belajar metode penelitian guru karyawan dan pendidikan, 2007, Bandung

Sugiyono 2008. Statistik Non Parametrik: untuk penelitian. Bandung, Cv. Alfabeta

Sugiyono 2009. Statistika untuk penelitian. Bandung : CV alfabeta

Haryatmoko 2007. Etika Komunikasi, manipulasi media, kekerasan, dan pornografi, Kanisius, Yogyakarta

INTERNET :

<http://www.Immcnews.com/topik-terbaru/kekerasan-terhadap-anak.html>, diakses pada 28 desember 2013, pukul 02.00 wib)

Pengaruh Smackdwon Terhadap Psikologi Anak – anak, (<http://Edykurnia.Wordpress.com>, diakses pada 17 November 2012, pukul 08.00 wib).

<http://media.Kompasiana.com>. mainstream-media/tv-berita-ala-koran-kuning, (diakses pada 26 Desember20013, pukul 12.00wib).

<http://inet.detik.com>. terinspirasi-video-game-remaja-perkosa-wanita, (diakses 23 oktober 2013, pukul 08.04 wib)

<http://inet.Detik.com>. Aku butuh uang untuk bermain game tiap hari, (diakses 27 Oktober 2012, pukul 07.00wib)

http :// www.esrb.org/ranting/ranting guide. jps#rating symbols,(diakses pada 28 November 2012, pukul 14.00wib).

<http://en.wikipedia.org/wiki/Grand> Theft Auto (series). (diakses pada 10 januari 2013, pukul 12.00wib)

<http://www.google.com>, search?tbm=bks&q=playstation, (diakses pada 27 Desember 2012, pukul12.00wib).

<http://joey-amel.blogspot.com>. Pengertian-teknologi-game, (diakses pada 15 oktober2012, pukul 07.00wib)

<http://www.Anneahira.com/pengaruh-playstation.htm>, (diakses pada 27 Desember 2012, pukul 12.00wib)

<http://infotercepatku.blogspot.com/2013/07/cheat-gta-san-andreas-ps2-lengkap.html#ixzz2tBHadyqM>, (diakses pada 13 Febuari 2014, pukul 01.00wib)

<https://www.google.com/search?q=konstruksi+game+gta>, (diakses pada 13 Februari 2014, pukul 01.00wib).